

ABSTRACT

Savira, Veliya. Student Registered Number. 17203163005. 2020. The Effectiveness of Using Scavenger Hunt Game on Students' Vocabulary Mastery of Fifth Grade at SDN 1 Sukodono Karangrejo. Sarjana Thesis. English Education Department. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. State Islamic Institute (IAIN) of Tulungagung. Advisor: Dr. H. Nursamsu, S.Pd.I., M.Pd.

Keywords: effectiveness, scavenger hunt game, vocabulary

Vocabulary is important component for every learner who wants to master English. Without an extensive vocabulary and strategies for acquiring new vocabulary, students cannot achieve one of the skill of English well. However, the students get difficulties in understanding the meaning of new vocabulary. Therefore, the researcher found scavenger hunt game as an effective and fun method to teach vocabulary. In this method, the students look for the list of items in a period of time.

The formulation of the research problem was: Is there any significant different scores of students' vocabulary mastery before and after taught by using scavenger hunt game?

The objective of this study is to identify whether there is significant different scores of students' vocabulary mastery before and after taught by using scavenger hunt game.

Research method: 1) the research design in this study was pre-experimental design with quantitative approach, 2) the population of this study was the students of the fifth grade at SDN 1 Sukodono, 3) the sample was fifth grade students which consisted of 16 students, 4) the research instrument in this study is test, which consists of pre-test and post-test, 5) the data analysis used Paired Sample Test through IBM SPSS Statistics 22.

The result showed that the students' score before being taught using scavenger hunt game was 64.38. While, the students' score after being taught by using scavenger hunt game was 78.75. Then, the result of paired sample test showed that the significant value is lower than the level of significant ($0.000 < 0.05$). It means that H_a which stated that there is significant difference scores of students' vocabulary mastery before and after taught by using scavenger hunt game for the fifth graders at SDN 1 Sukodono was accepted Whereas, H_0 which stated that there is no significant difference scores of students' vocabulary mastery before and after taught by using scavenger hunt game for the fifth graders at SDN 1 Sukodono was rejected. In conclusion, scavenger hunt game can be used as an alternative method to teach vocabulary to the students at elementary school level.

ABSTRAK

Savira, Veliya. Nomor Induk Mahasiswa. 17203163005. 2020. Keefektifan Penggunaan Permainan Berburu Benda pada Penguasaan Kosakata Siswa Kelas Lima SDN 1 Sukodono Karangrejo. Skripsi, Jurusan Tadris Bahasa Inggris. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung. Dosen Pembimbing: Dr. H. Nursamsu, S.Pd.I., M.Pd.

Kata Kunci: keefektifan, permainan berburu benda, kosakata

Kosakata merupakan komponen penting bagi setiap pelajar yang ingin menguasai Bahasa Inggris. Tanpa mengetahui kosakata yang luas dan strategi untuk memperoleh kosakata baru., siswa tidak dapat menguasai salah satu keterampilan Bahasa Inggris dengan baik. Namun, siswa terkadang mengalami kesulitan dalam memahami arti kosakata baru. Peneliti menemukan permainan berburu benda sebagai metode yang efektif dan menyenangkan untuk mengajarkan kosakata. Dalam metode ini, siswa mencari daftar benda dalam kurun waktu tertentu.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: apakah ada perbedaan yang signifikan anantara nilai penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan permainan berburu benda?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan yang signifikan anatar nilai penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan permainan berburu benda.

Metode penelitian: 1) desain penelitian dalam penelitian ini adalah desain pra-eksperimental dengan pendekatan kuantitatif, 2) populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas lima SDN 1 Sukodono, 3) sampel penelitian adalah siswa kelas lima yang terdiri dari 16 siswa, 4) instrument penelitian ini adalah tes, yang terdiri dari pre-test dan post-test, 5) analisis data menggunakan Paired Sample Test melalui IBM SPSS Statistics 22

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai siswa sebelum diajar menggunakan permainan berburu benda adalah 64,38. Sedangkan nilai siswa setelah diajar menggunakan permainan berburu benda adalah 78.75. Kemudian hasil uji Paired Sample Test menunjukkan bahwa nilai signifikan (sig.) lebih rendah dari standar signifikan ($0.000 < 0.05$). Ini berarti H_a yang menyatakan terdapat perbedaan signifikan antara nilai penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan permainan berburu benda kelas lima SDN 1 Sukodono diterima. Sedangkan H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah diajar menggunakan permainan berburu benda kelas lima SDN 1 Sukodono ditolak. Kesimpulannya, permainan berburu benda dapat digunakan sebagai metode alternative untuk mengajar kosakata kepada siswa tingkat sekolah dasar.